CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #19

Najlepsze gry o najlepszych policjantach!

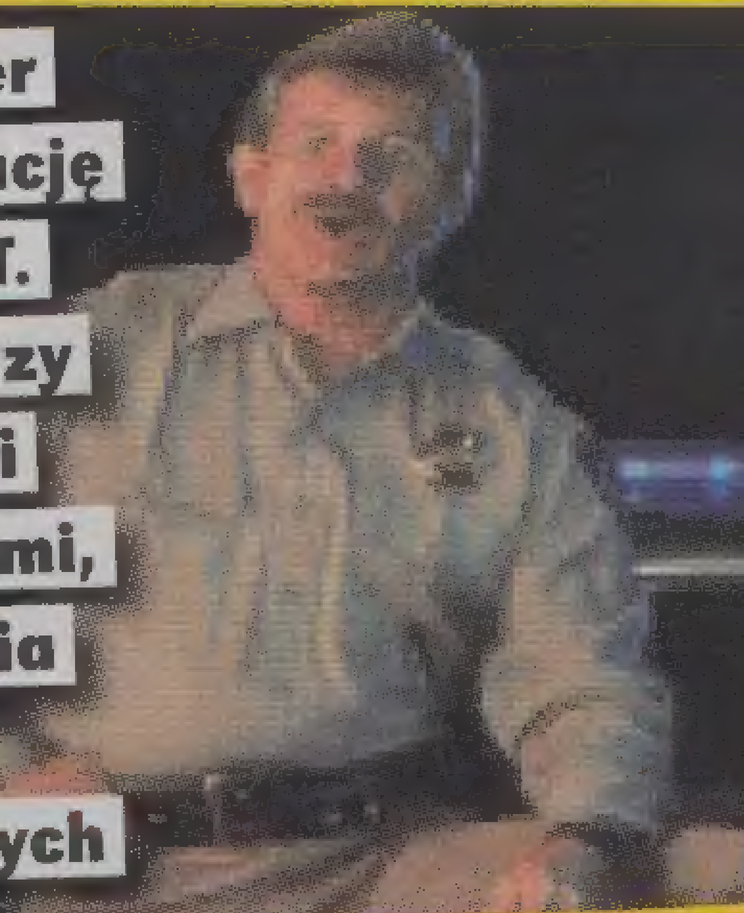


SWAT

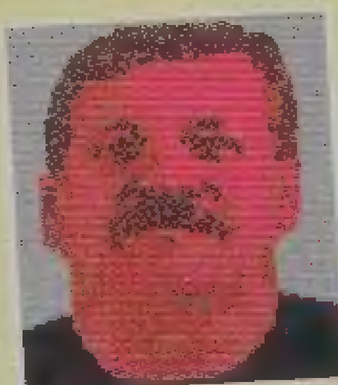
zgłoś się!

KRYMINALNI

Rzadko która seria gier przechodzi taką ewolucję jak Police Quest/SWAT. Ten ostatni tytuł kojarzy się dziś z doskonałymi taktycznymi shooterami, a przecież jego historia zaczęła się od klasycznych, tekstowych przygodówek...



POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE





Pomysłodawca serii PQ, Jim Walls, w swojej własnej grze...

W drugiej połowie lat 80. XX wieku firma Sierra On-Line i wydawane przez nią liczne przygodówki cieszyły się ogromną popularnością wśród posiadaczy komputerów osobistych. Produkcje te, według dzisiejszych standardów prymitywne pod względem oprawy graficznej i bardzo niewygodne w sterowaniu (polecenia dla bohaterów trzeba było wstukiwać z klawiatury, pisząc je w języku angielskim), dwadzieścia lat temu bardzo mocno działały na wyobraźnię graczy. Dzięki nim każdy mógł poczuć się jak bohater ratujący królestwo (kultowy Black Cauldron oraz serie Hero's Quest i King's Quest), podrywacz szukający miłości w niewłaściwych miejscach (cykl Leisure Suit Larry), sprzątacz na stacji kosmicznej zaplątany w intergalaktyczną aferę (Space Quest z pomysłowym Rogerem Wilco w roli głównej) lub oficer policji, który doprowadza przed oblicze sprawiedliwości morderców, handlarzy narkotyków i inne kanalie. Trudno powiedzieć, która z tych klasycznych serii była najbardziej popularna, fani produkcji Sierry uwielbiali je wszystkie – **na pewno jednak to właśnie Police Quest był**

POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE

spośród nich najbardziej poważny i realistyczny. Te cechy pozostały znakami rozpoznawczymi cyklu nawet dziś, kiedy gry do niego należące reprezentują zupełnie inny gatunek, a nawet noszą inny tytuł...

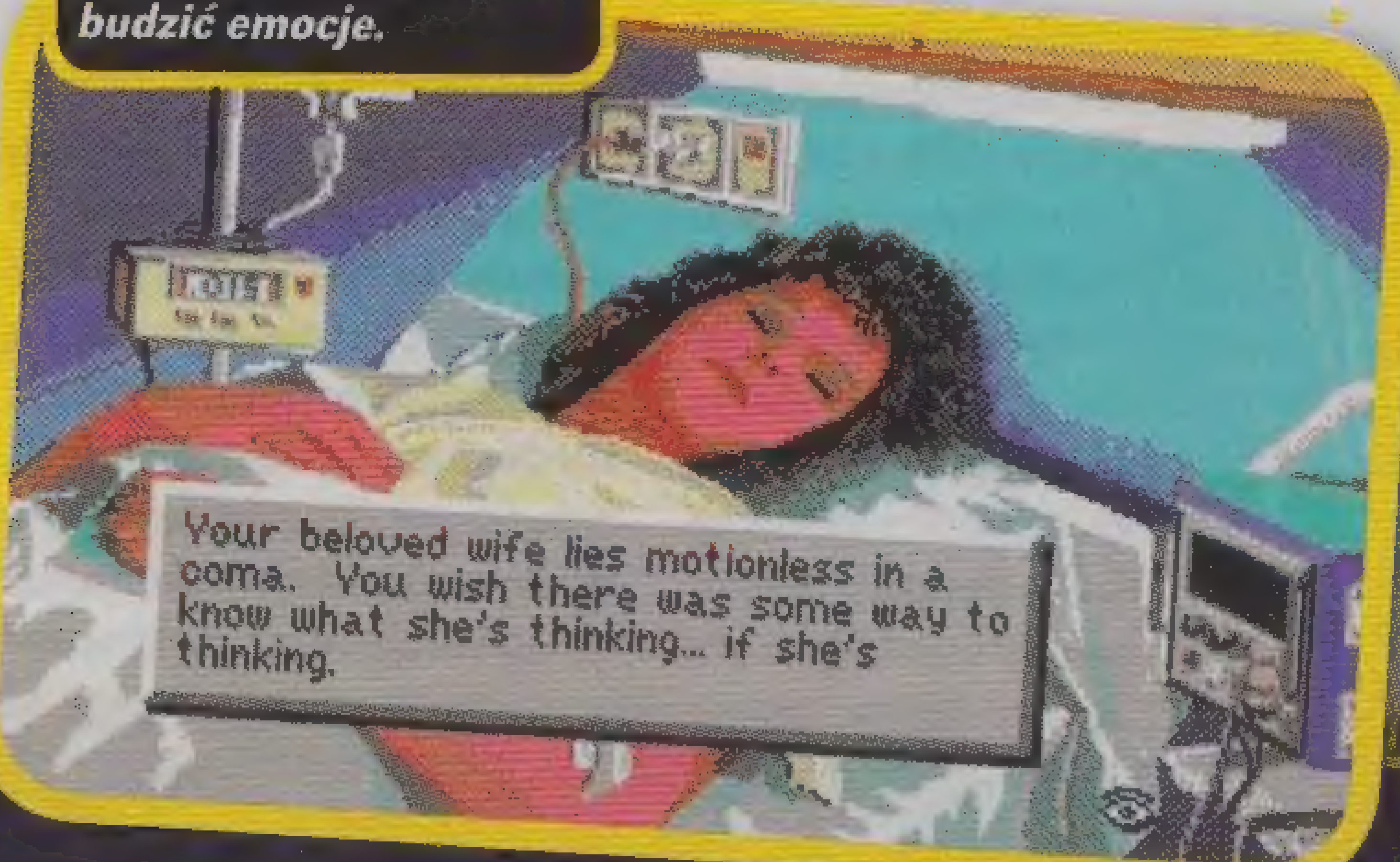


Cóż, grafika pierwszych gier z cyklu...

Od pierwszej części serii, wydanej w 1987 roku Police Quest: In Pursuit of the Death Angel, **twórcy ściśle współpracowali z przedstawicielami kalifornijskiego Departamentu Policji.** Głównym projektantem gry został Jim Walls, oficer z piętnastoletnim stażem, który nieco wcześniej – po strzelaninie, w której o mało nie stracił życia – zrezygnował z pracy na posterunku. Podczas rekonwalescencji spotkał Kena Williamsa, jednego z założycieli firmy Sierra On-Line, który zaprosił go do wzięcia udziału w pracach nad nowym, „policyjnym" cyklem przygodówek. Jak w jednym z wywiadów wspominał później Walls, kiedy pierwszy raz usiadł przed komputerem w siedzibie Sierry, zupełnie nie wiedział, jak się z nim obchodzić, trzeba mu było nawet pokazać, jak się włącza to „dziwne urządzenie". Eks-glinie spodobało się jednak projektowanie gier – to on był motorem napędowym pierwszych trzech części serii Police Quest, a także innych przygodówek, w tym m.in. Codename: Iceman (Sierra On-Line, 1989) i Blue Force (Tsunami, 1993).


...być może nie powalała, ale...

Bohaterem In Pursuit of the Death Angel jest Sonny Bonds, policjant drogówki, który podczas rutynowego patrolu dociera na miejsce zgłoszonego do dyspozytorni wypadku samochodowego. Po bliższym zbadaniu okazuje się, że to wcale nie stłuczka, a zabójstwo – kierowca auta tarasującego drogę został zastrzelony! Początkowo sprawę przejmuje od Sonny'ego zwierzchnik, sierżant Dooley, kiedy jed-



...i tak potrafiły one budzić emocje.

nak Bonds po raz kolejny trafia na ślad tej samej sprawy, zostaje włączony do zespołu, który pracuje nad jej rozwiązaniem. Okazuje się, że morderstwo ma związek ze światkiem handlarzy narkotyków, w którym bossem jest Jessie Bains, tytułowy Death Angel (Anioł Śmierci). Pod koniec gry, przy pomocy prostytutki Marie Wilkins, Sonny trafia do hotelu, w którym Bains urządził swoją kryjówkę. Tu, jako tajniak, podejmuje próbę aresztowania przestępcy. Udaną – handlarza udaje się przymknąć, w finałowej scenie zostaje on postrzelony. Jedną z bardziej unikatowych cech In Pursuit of the Death Angel była konieczność ścisłego przestrzegania wszystkich policyjnych procedur, w tym informowania centrali o dotarciu na miejsce przestępstwa czy wykonywania we właściwej kolejności wszystkich czynności prowadzących do aresztowania przestępcy – błędy w sprawach formalnych prowadziły w każdym przypadku do przegranej.



Różnica w jakości oprawy między trzecią...



...a czwartą częścią jest wyraźna.

O dziwo, taki rodzaj realizmu spodobał się zarówno graczom (dzięki niemu mogli poczuć się jak prawdziwi gliniarze), jak i samym stróżom prawa (właściwe procedury trenowali w tej produkcji kadeci ze szkoły policyjnej). Dlatego też kolejna część serii, wydana w 1988 roku i zatytułowana Police Quest 2: The Vengeance, stawiała podobne wymagania. **Akcja sequela znów toczyła się w fikcyjnym kalifornijskim miasteczku Lytton i przypominała znanych bohaterów.** Sonny jest już jednak detektywem, Marie Wilkins została jego dziewczyną (i oczywiście zerwała z dawnym fachem), a Jessie Bains... uciekł z więzienia. Próby powstrzymania przestępcy przed dokonaniem zemsty stanowią treść fabuły drugiej części Police Questa, początkowo jednak spełzają na niczym. Bandzior porywa dziewczynę bohatera i zabiera ją do Steelton, pobliskiego miasta, w którym rozgrywa się ostateczny pojedynek między Sonnym i Bainsem. The Vengeance kończy się śmiercią tego drugiego...

W związku z tym Anioł Śmierci nie mógł już powrócić w Police Quest 3: The Kindred z 1991 roku. **Bohaterem serii pozostał jednak Sonny Bonds, który tym razem boryka się nie tylko z handlarzami narkotyków, ale również z satanistycznym kultem.** Po raz kolejny zagrożone jest także życie Marie, która po śmierci Bainsa wyszła za bohatera, a w The Kindred zostaje ugodzona nożem przez nieznanego sprawcę na parkingu galerii handlowej. Trzecia część cyklu Police Quest jest pierwszą, która korzysta z nowej opra-

wy graficznej w rozdzielczości VGA oraz interfejsu bazującego na ikonkach aktywowanych kliknięciem myszki (później wydano też nowe wersje Police Quest i Police Quest 2, z poprawioną oprawą wizualną i takim samym sterowaniem point'n'click). Innowacją były również wprowadzone tu interaktywne, zręcznościowe sekwencje pościgów samochodowych.

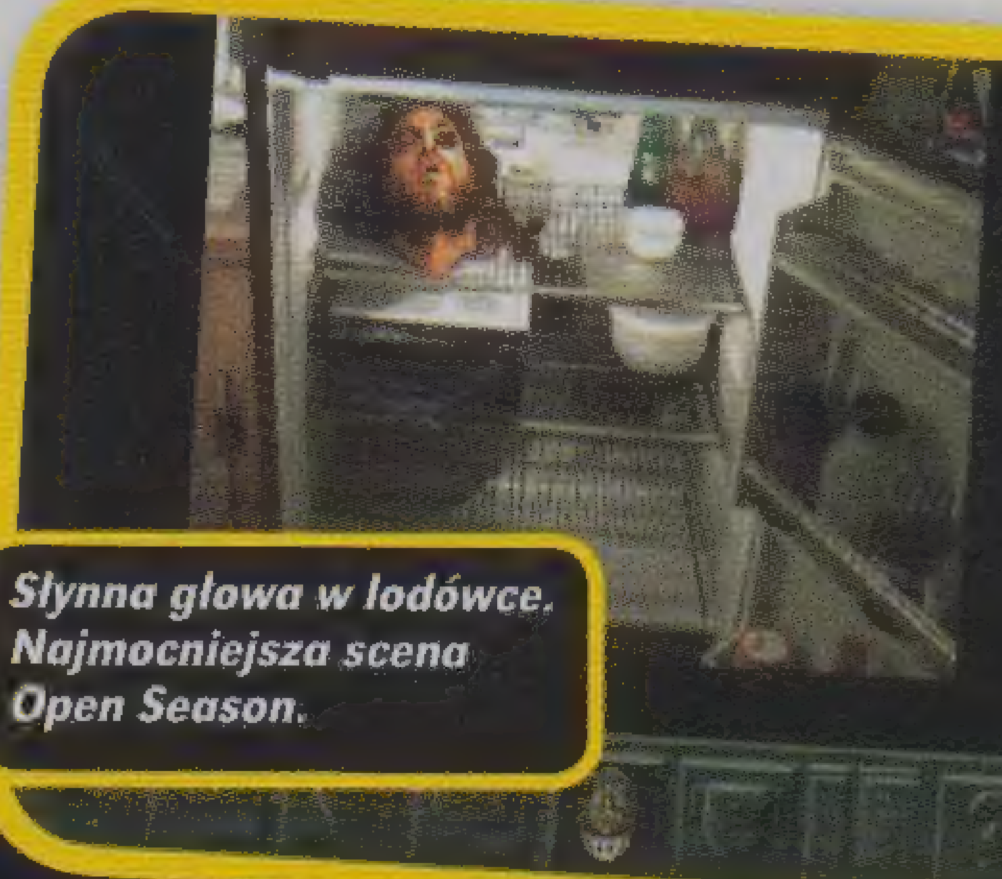
Wkrótce po premierze Police Quest 3 Jim Walls rozstał się z firmą Sierra On-Line i wydawało się, że bez człowieka, który tworzył serię od początku, kolejne gry z cyklu już się nie ukażą. Sierra nie chciała jednak do tego dopuścić i zaprosiła do współpracy innego stróża prawa. Niezwykłego – konsultantem firmy został Daryl F. Gates (patrz: ramka), jeden z najbardziej zasłużonych oficerów, który zaczął pracować jako gliniarz w... 1949 roku, a w latach 1978-1992 pełnił funkcję szefa Departamentu Policji Los Angeles.

Za sprawą Gatesa akcja czwartej części serii przeniosła się z fikcyjnego Lytton do Miasta Aniołów. Zmienił się również jej bohater, w Police Quest: Open Season jest nim już John Carey, detektyw wydziału zabójstw, który na początku gry odkrywa ciało swojego partnera, Boba Hickmana. Wkrótce potem dochodzi do następnych morderstw, które zdają się połączone osobą sprawcy. Po wielu perypetiach Carey trafia na jego ślad i w finałowej scenie powstrzymuje przed dokonaniem kolejnej zbrodni.

Open Season mocno różnił się od The Kindred i wcześniejszych Police Questów. Oprawa graficzna bazowała na zeskanowanych fotografiach. Dzięki temu twórcy mogli w bardziej szczegółowy i realistyczny sposób pokazać na ekranie miejsca zbrodni – i z możliwości tej skorzystali. **Dla wszystkich przyzwyczajonych do rozpikselowanych, rysowanych przygód Sonny'ego Bondsa wiele scen z Open Season musiało być szokiem.** Już na samym początku Carey trafia na ciało zabitego

Wszystko w rodzinie

Przygodówki Sierry znane są z tego, że **w poszczególnych grach poukrywane są nawiązania, często dowcipne, do innych produkcji tej firmy** – tak było i w serii Police Quest. Już w In Pursuit of the Death Angel można było znaleźć gazetę opisującą wydarzenia z King's Quest III, spotkać jedną z postaci drugoplanowych z Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards, a także usłyszeć utwór muzyczny znany z kilku części Space Questa. Również późniejsze gry z cyklu Police Quest/SWAT miały takie smaczki. W SWAT 2 jeden z policjantów, których można było włączyć do oddziału wysyłanego na misję, nazywał się Sonny Bonds, podobnie jak instruktor prowadzący szkolenie w SWAT 4. Z kolei w SWAT 3: Close Quarters Battle, w misji polegającej na odbiciu zakładników z banku, jedna z przetrzymywanych tam pracownic to Marie Bonds, a więc żona Sonny'ego.


Słynna głowa w lodówce. Najmocniejsza scena Open Season.

ośmioletniego chłopca, pod koniec gry odkrywa w lodówce odciętą głowę jednej z ofiar mordercy, a podczas końcowej walki główny zły płonie żywcem.

Pomysły Gatesa na tyle odbiegały od klimatu pierwszych Police Questów, że Sierra zdecydowała się zapoczątkować nową policyjną serię. Takie było zadanie dzieła o długim tytule Daryl F. Gates' Police Quest: SWAT. Nie była to już przygodówka w tradycyjnym znaczeniu tego słowa. Ukazała się w 1995 roku, kiedy dużą popularnością cieszyły się tzw. „interaktywne filmy", produkcje złożone z sekwencji wideo (materiały filmowe można było wykorzystać dzięki nowemu wówczas nośnikowi danych, jakim były płyty CD). SWAT się więc raczej ogląda, a elementy interaktywne pojawiają się niezbyt często i są dość proste. Gra pozwala wziąć udział w trzech misjach tytułowego oddziału policji. W jednej z nich gliniarze muszą obezwładnić zwariowaną staruszkę, w innej – zaaresztować ukrywającego się uciekiniera, a w ostatniej – poradzić sobie z atakiem terrorystycznym.

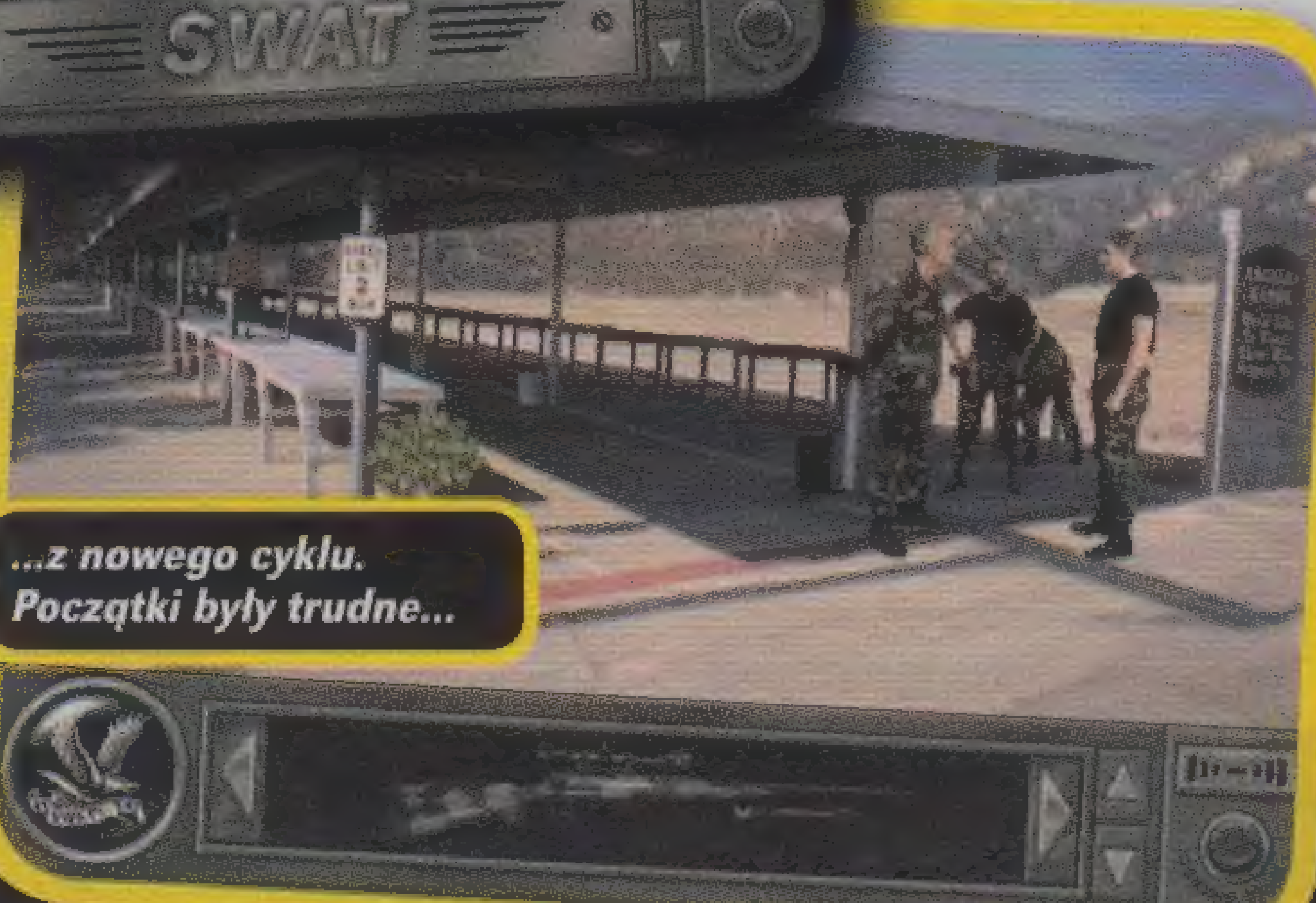
Moda na produkcje korzystające z filmików FMV szybko minęła i jasne stało się, że kontynuacja nowego cyklu musi prezentować inny rodzaj rozgrywki. Sierra długo nie mogła zdecydować się, jaki gatunek wybrać, wreszcie podjęto decyzję, by była to taktyczna strategia podobna do Jagged Alliance. Tak powstał wydany w 1998 roku Police Quest: SWAT 2, ostatnia gra, której tytuł nawiązywał do serii stworzonej przez Jima Wallsa. Była to produkcja zaskakująco dopracowana i ciekawa, jedna z najlepszych w swojej kategorii, choć krytykowana za zbyt skomplikowany interfejs i szwankującą sztuczną inteligencję przeciwników.



Fabuła koncentrowała się wokół walki oddziału SWAT z organizacją terrorystyczną Five Eyes, która zamierzała przeprowadzić zamach w Los Angeles. Co ciekawe, całą historię gracze mogli poznać



Police Quest: SWAT – oficjalnie pierwsza gra...



...z nowego cyklu. Początki były trudne...



Z łomem na wesele?

z obu stron. Kampania podzielona była na dwie części: w jednej wydawało się rozkazy jednostkom stróżów prawa, w drugiej zaś – terrorystom. **Misje, choć przedstawiają fikcyjne sytuacje, inspirowane są rzeczywistymi wydarzeniami**, w tym tzw. strzelaniną w North Hollywood (dwóch bankowych rabusiów kontra kilkudziesięciu policjantów), jedną z głośniejszych akcji przeprowadzonych przez jednostki SWAT w całej ich historii.

SWAT 2 zakończył serię Police Quest w sposób definitywny – wydana rok później trójka odwoływała się w tytule już tylko do nazwy policyjnych oddziałów. Prezentowała też całkowicie nowy rodzaj zabawy, tym razem jednak twórcom udało się trafić w dziesiątkę i od 1993 roku cykl kojarzy się z jednym gatunkiem. Którym? Sprawdź na następnej stronie...

Daryl F. Gates



Daryl Gates urodził się w 1926 r. w Los Angeles, młodość spędził jednak w miejscowości Glendale, do której przeniósł się w dzieciństwie wraz z rodziną. Wychowywał się w czasach wielkiego kryzysu, a z trudnymi wówczas warunkami bytowania szczególnie źle radził sobie jego ojciec alkoholik, który często trafiał za kratki lokalnego aresztu. To **tam mały Daryl po raz pierwszy miał okazję przyjrzeć się pracy policjantów i... mocno ją znienawidzić.**

Mimo to po zakończeniu II wojny światowej – za namową przyjaciela, który przełamał jego opory – Gates wstąpił do LAPD. Jako rekrut oddelegowany został do mniej niebezpiecznej służby – **został kierowcą Williama H. Parkera, legendarnego szefa departamentu**, dzięki któremu poznał ten fach od podszewki. Później stał się jednym z najciężej pracujących oficerów, szybko awansował i prowadził najtrudniejsze sprawy (m.in. ścigał bandę słynnego Charlesa Mansona, odpowiedzialną za śmierć żony reżysera Romana Polańskiego). W marcu 1978 roku Gates został szefem policji Los Angeles i pełnił tę funkcję przez czternaście lat, do 1992 roku.

Jego największym zawodowym osiągnięciem okazało się doprowadzenie do utworzenia jednostek SWAT, elitarnych oddziałów specjalizujących się w odbijaniu zakładników i rozwiązywaniu sytuacji wyjątkowych (nie były one jego pomysłem, ale bardzo aktywnie działał na ich rzecz). W swojej karierze miał jednak również kilka wpadek, przede wszystkim zlekceważenie wagi zamieszek, które wybuchły w Los Angeles w 1992 roku i wstrząsnęły nie tylko Miastem Aniołów, ale i całym światem. Po tym wydarzeniu Gates musiał pożegnać się ze stanowiskiem, ale wkrótce potem znalazł sobie inne zajęcie – **został konsultantem koncernu Sierra On-Line, doradzającym przy serii Police Quest/SWAT.** Założył też firmę detektywistyczną oraz serwis zajmujący się dostarczaniem wyposażenia posterunkom policji w całych Stanach Zjednoczonych.

POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE

BARDZO TAKTYCZNY FPS

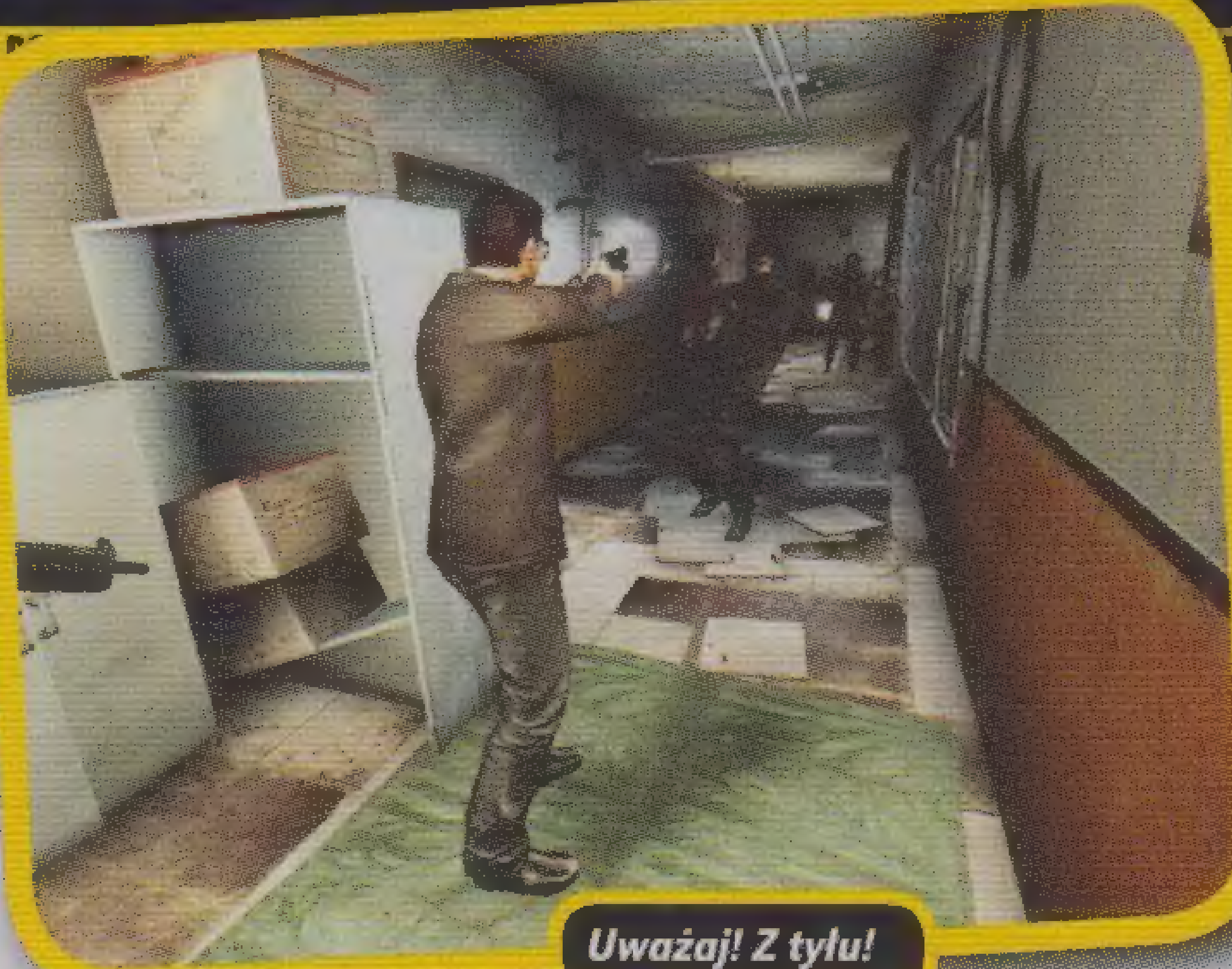
Między wydaniem drugiej i trzeciej części serii SWAT minął zaledwie rok, ale w grze zmieniło się dosłownie wszystko. Na lepsze!

Działania jednostek SWAT to szybkie, niebezpieczne akcje, w których decyzje trzeba podejmować w ułamku sekundy – tymczasem firma Sierra długo nie mogła znaleźć pomysłu, jak tę dynamikę przenieść na ekran monitora. A przecież rozwiązanie problemu wydawało się oczywiste: już wcześniej seria Rainbow Six pokazała, że **operacje niewielkich zbrojnych oddziałów doskonale wyglądają w gatunku taktycznych shooterów z akcją obserwowaną z perspektywy pierwszoosobowej.** Taki rodzaj rozgrywki prezentował również SWAT 3: Close Quarters Battle, rewelacyjna produkcja studia Sierra Northwest.

Akcja toczy się w Los Angeles w 2005 roku, a więc – w momencie wydania gry – „w niedalekiej przyszłości". Taki horyzont czasowy pozwolił zachować prawdziwe bronie i wyposażenie oddziałów SWAT, a jednocześ-

POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE POLICE

nie stworzyć fabułę opartą na fikcyjnych zdarzeniach i wprowadzić wiarygodnych, ale nie autentycznych bohaterów. Według scenariusza w Mieście Aniołów ma dojść do podpisania międzynarodowego traktatu o całkowitej rezygnacji z wykorzystywania broni nuklearnej. To historyczne wydarzenie zaplanowano na Światowy Dzień Pokoju, czyli dosłownie na kilka dni po rozpoczęciu gry. Pierwsze zadania nie mają jednak nic wspólnego z paktem – to standardowe misje oddziałów SWAT, które wprowadzają graczy w świat tej elitarnej jednostki.



Uważaj! Z tyłu!

SWAT 3 rozpoczyna się rutynowym dla oddziału zleceniem. Niezidentyfikowany snajper ostrzelał samochody przejeżdżające autostradą przecinającą Los Angeles. Analiza balistyczna wykazała, że strzelano najprawdopodobniej z jednego ze stojących w pobliżu domów. Twoim zadaniem jest przeszukanie podejrzanego budynku i sprawdzenie, czy nie ukrywa się w nim sprawca. Choć w porównaniu z dalszymi misjami ta jest stosunkowo prosta, to już w niej poznać można zasady, którymi należy kierować się w trakcie akcji. Tu także dostrzeżesz różnice pomiędzy Close Quarters Battle a innymi taktycznymi shooterami.

Tym, co sprawia, że SWAT 3 – a potem i SWAT 4 – to gry wyjątkowe, jest realizm przedstawianych działań, który udało się połączyć z wysoką grywalnością. To FPS-y, w których ważniejsze od samodzielnego strzelania do podejrzanych jest wydawanie właściwych poleceń podwładnym. Odpowiada za to intuicyjny, sprawdzający się nawet w bardzo dynamicznych momentach kontekstowy system rozkazywania, wielokrotnie później kopiowany w innych grach z tego gatunku. Co więcej,

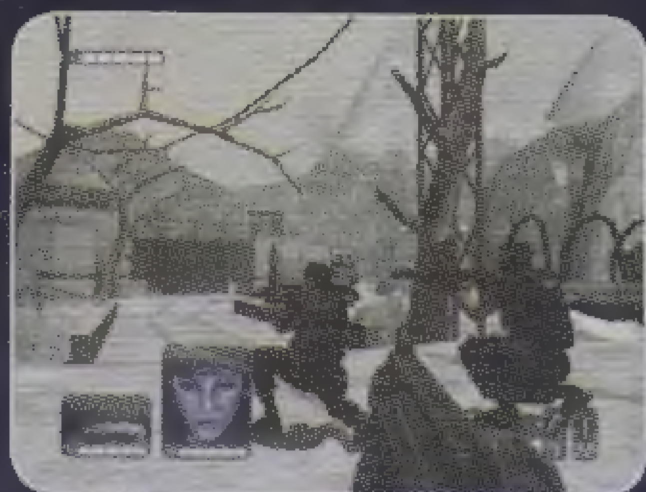
CIEKAWOSTKI

- Silnik graficzny wykorzystany w SWAT 3: Close Quarters Battle to... engine użyty wcześniej przez firmę Sierra w przygodówce Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned.

- Uważny gracz łatwo dostrzeże w SWAT 4: Syndykat nawiązanie do jednego z ulubionych zespołów twórców gry, kanadyjskiej, rock'n'rollowej grupy Rush. W jednej z misji oddział SWAT udaje się na ulicę 2112 Geddy Avenue – „2112" to tytuł bodaj najbardziej znanego utworu tego bandu, a jego wokalista nazywa się Geddy Lee. Dodatek do SWAT 4 to nie jedyna produkcja, w której znaleźć można odwołania do twórczości Rush – muzyka Kanadyjczyków jest również popularna wśród twórców Ultima II: Revenge of the Enchantress i Ultima VII: The Black Gate (można więc założyć, że jej fanem jest sam Richard Garriott), Mach Rider (na konsolę NES), Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, Backyard Baseball 2001 i 2003, Gore, Need for Speed: Hot Pursuit 2, Grand Theft

Nie tylko na PC

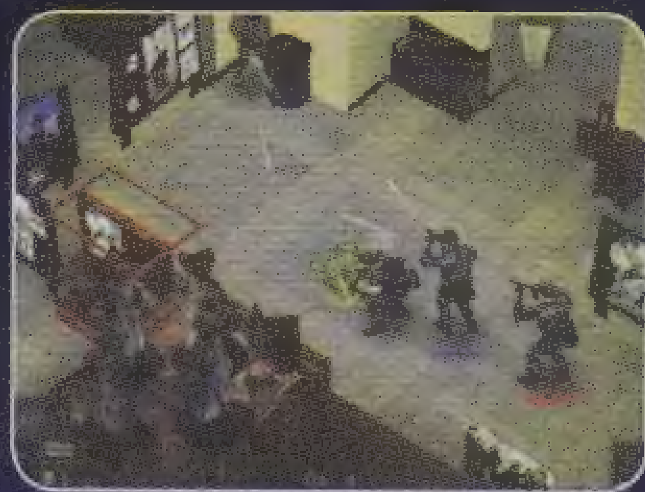
Seria SWAT odniosła tak duży sukces, że koncern Vivendi, właściciel praw do tytułu, postanowił przenieść ją również na inne niż PC platformy. W efekcie tej decyzji powstały trzy gry – po jednej na konsole stacjonarne, przenośne (PSP) i komórki.



SWAT: Global Strike Team
Taktyczny FPS wydany na konsole PlayStation 2 i Xbox, w którym – zupełnie niezgodnie z rzeczywistymi procedurami – oddział SWAT bierze udział w akcjach na całym świecie. Grywalny, ale zbyt mało realistyczny.



SWAT: Force
Akcje elitarnych oddziałów policjantów w wersji na telefony komórkowe. Ze względu na ograniczenia tej platformy w SWAT: Force kieruje się tylko jednym dwuosobowym oddziałem, w skład którego wchodzą strzelec i saper.



SWAT: Target Liberty
Gra taktyczna, z powodu izometrycznej perspektywy podobna do SWAT 2. Wyróżnia się fabułą – zaczynasz walką z koreańskimi gangami, a kończysz konfrontacją z Al-Kaidą, próbującą zdetonować ładunek atomowy na terytorium USA.

samo strzelanie to w wielu misjach Close Quarters Battle rozwiązanie ostateczne – często lepszy skutek można osiągnąć, wzywając podejrzanego do rzucenia broni (szczególnie jeśli akcja została dobrze zaplanowana i przestępca zdaje sobie sprawę, że nie ma szans uciec z obławy). Doskonałe efekty przynosi także właściwe wykorzystanie takich środków ofensywnych, jak granaty z gazem łzawiącym czy tzw. flashbangi, które oślepiają i ogłuszają przeciwnika.

To także produkcja, w której wszystkie ważne wydarzenia zachodzące na miejscu akcji (np. zaaresztowanie przestępcy czy odnalezienie zakładnika) należy zgłaszać przez radio do centrali. Każde odejście od procedury jest karane albo przez twoich zwierzchników (punktami ujemnymi na ekranie pokazującym podsumowanie akcji), albo przez przestępców (kiedy niegroźnie wyglądający cywil wykorzystuje moment

Auto: Vice City i World of Warcraft. Uff!

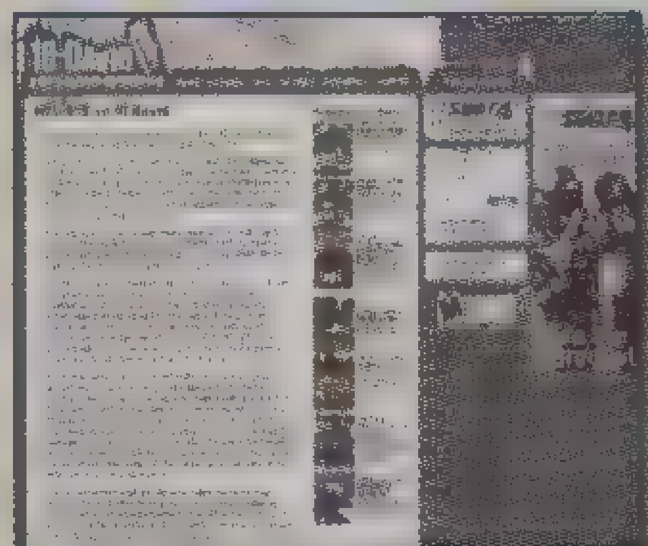
■ Wcześniej wspominaliśmy już, że w jednym z etapów w SWAT 3 zakładniczką przetrzymywaną w banku jest Marie Bonds, żona bohatera pierwszych trzech części cyklu Police Quest. Pisaliśmy też, że w SWAT 4 oficer odprawiający oddział przed misją nazywa się Sonny Bonds. W tej ostatniej grze spotkać można również nazwisko „Jessie Bains", które pojawia się przy wejściu do biblioteki w poziomie Red Library.

■ Równolegle z pracami nad czwartą częścią serii studio Irrational Games przygotowywało Freedom Force vs. the Third Reich. Dowód na to można znaleźć w SWAT 4 na poziomie rozgrywającym się w garażu, gdzie w jednym z pomieszczeń znajduje się automat właśnie z tą „komiksową" produkcją (notabene nigdy nie wydaną w takim formacie).

■ SWAT 4 to pierwsza gra w serii, której akcja nie została osadzona w Los Angeles ani nawet w Kalifornii (a także pierwsza, przy której pomocą



Zabawa SWAT-owców: chodzi lisek koło... słupa?



www warto zajrzeć

http://www.10-david.com/ Najlepsze miejsce na znalezienie wszelkich informacji i plików (w tym łatek, dodatkowych poziomów i modyfikacji) związanych z grami SWAT 3 i SWAT 4. Jeśli jesteś fanem taktycznych shooterów, jak najszybciej dodaj ten serwis do ulubionych!

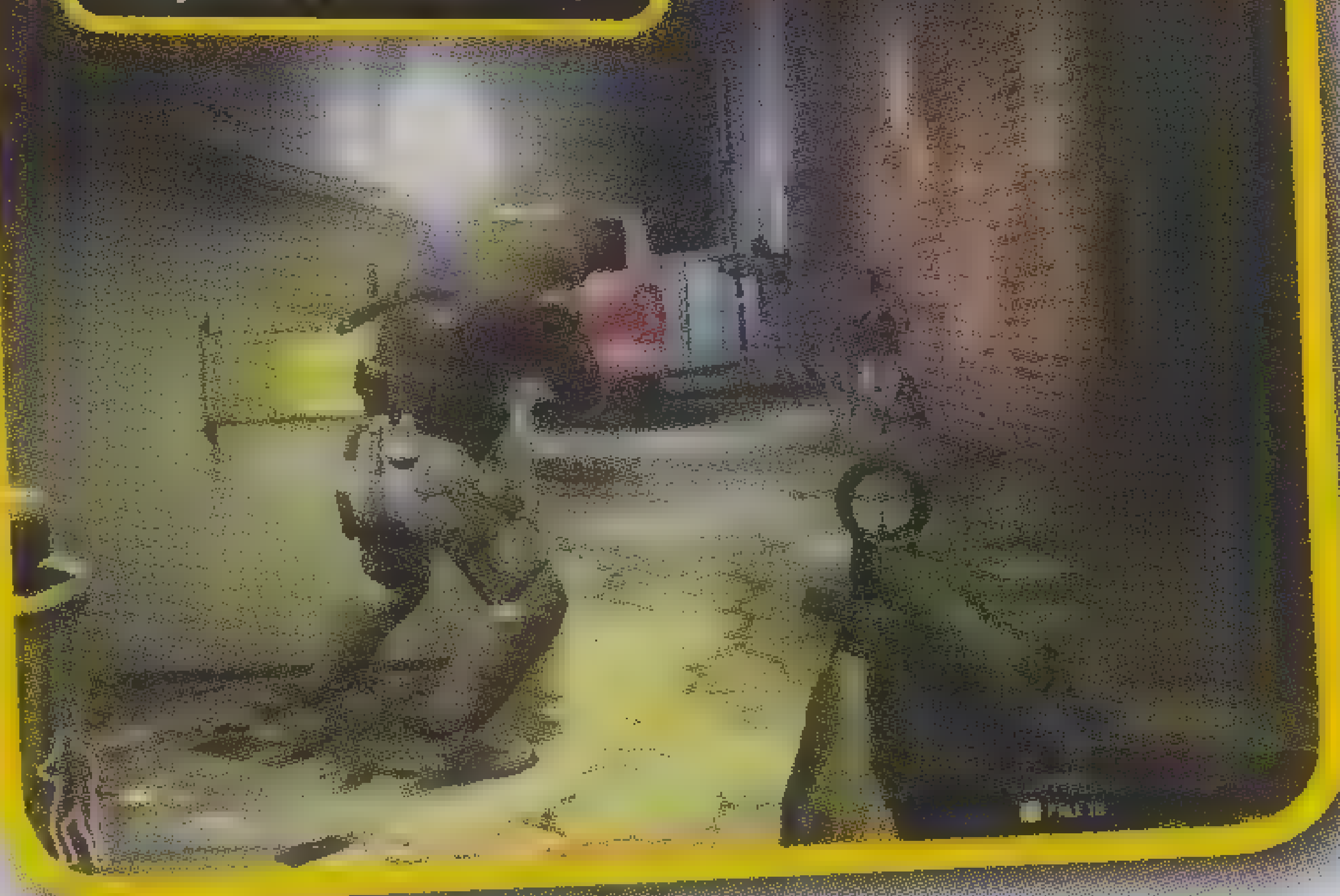
twojej nieuwagi, by chwycić leżącą na podłodze broń i zabić dwóch członków oddziału). W Close Quarters Battle nie można sobie również pozwolić na strzelanie do rozbrojonych przestępców czy atakowanie celów, które nie stanowią bezpośredniego zagrożenia. **Takie zasady rozgrywki są wynikiem ścisłej współpracy twórców z oficerami LAPD**, którzy zastrzegli, że pomogą przy tej produkcji tylko wtedy, jeśli będzie ona prezentowała realizm na odpowiednim poziomie. Udział członków SWAT sprowadzał się nie tylko do konsultacji w kwestiach merytorycznych. Zdecydowaną większość animacji postaci stworzono przy użyciu technologii motion-capture, dzięki której na ekran przeniesione zostały ruchy i zachowania prawdziwych policjantów.

Kolejne misje (łącznie jest ich szesnaście) stawiają oddział SWAT przed coraz trudniejszymi zadaniami, z których większość powiązana jest z głównym wątkiem fabularnym, czyli próbami storpedowania uroczystości podpisania antynuklearnego paktu, podejmowanymi przez naj-

nie służyli przedstawiciele żadnego z wydziałów LAPD). Trudno jednak ustalić do końca, gdzie znajduje się przedstawione tu fikcyjne miasto Fairview – chociaż wiele wskazuje na to, że może być ono wzorowane na Nowym Jorku (wygląd pojazdów, numery posterunków, akcent policjantów), w jednej z misji (tej, która rozgrywa się w opuszczonym hotelu) za oknem widać panoramę... Bostonu, największego miasta w stanie Massachusetts, na przedmieściach którego mieści się siedziba Irrational Games.

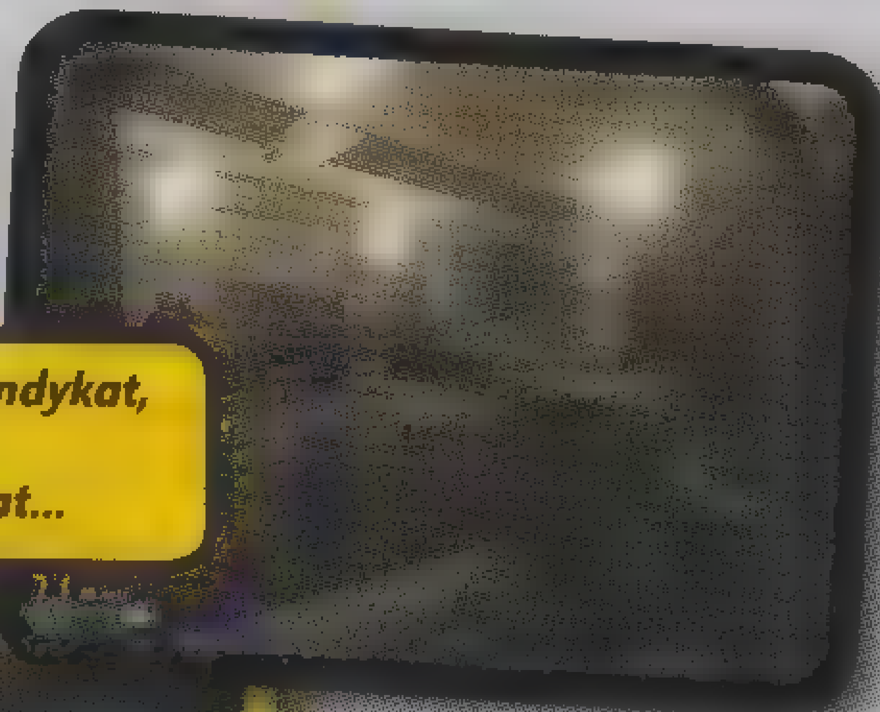
Wysoka grywalność SWAT 3 to nie jedyny powód, dla którego tytułem tym powinni się zainteresować fani gier komputerowych. Warto go zobaczyć także dlatego, że jedna z misji rozgrywa się w centrum Los Angeles, w budynku Convention Center, tym samym, w którym przez wiele lat odbywały się najważniejsze w branży targi E3. Rozkład centrum odwzorowano dość realistycznie – gra daje więc okazję, by pozwiedzać hale, w których najwięksi z branży prezentowali swoje produkowane hity.

różniejsze frakcje: od bojówek Kurdyjskiej Partii Ludowej aż po radykalne ugrupowanie Niezawisła Ameryka. W podstawowej wersji gry etapy można przejść tylko w pojedynkę, samodzielnie wydając rozkazy pięcioosobowej jednostce SWAT. Opcje sieciowe, w tym tryb co-op, pojawiły się dopiero w udostępnionych już po premierze łatkach oraz w wydanej w 2000 roku edycji Elite. Choć premiera SWAT 3 odbyła się w 1999 roku, jego poziom był na tyle wysoki, że w 2001 roku ponownie wypuszczono grę na rynek, tym razem pod tytułem Game of The Year Edition, z kolejnymi mapami oraz modyfikacjami sieciowych i singlowych trybów rozgrywki. Najciekawszym bonusem w tym wydaniu jest jednak dodatkowa płyta CD, na której znalazły się taktyczne wskazówki prawdziwych policjantów.

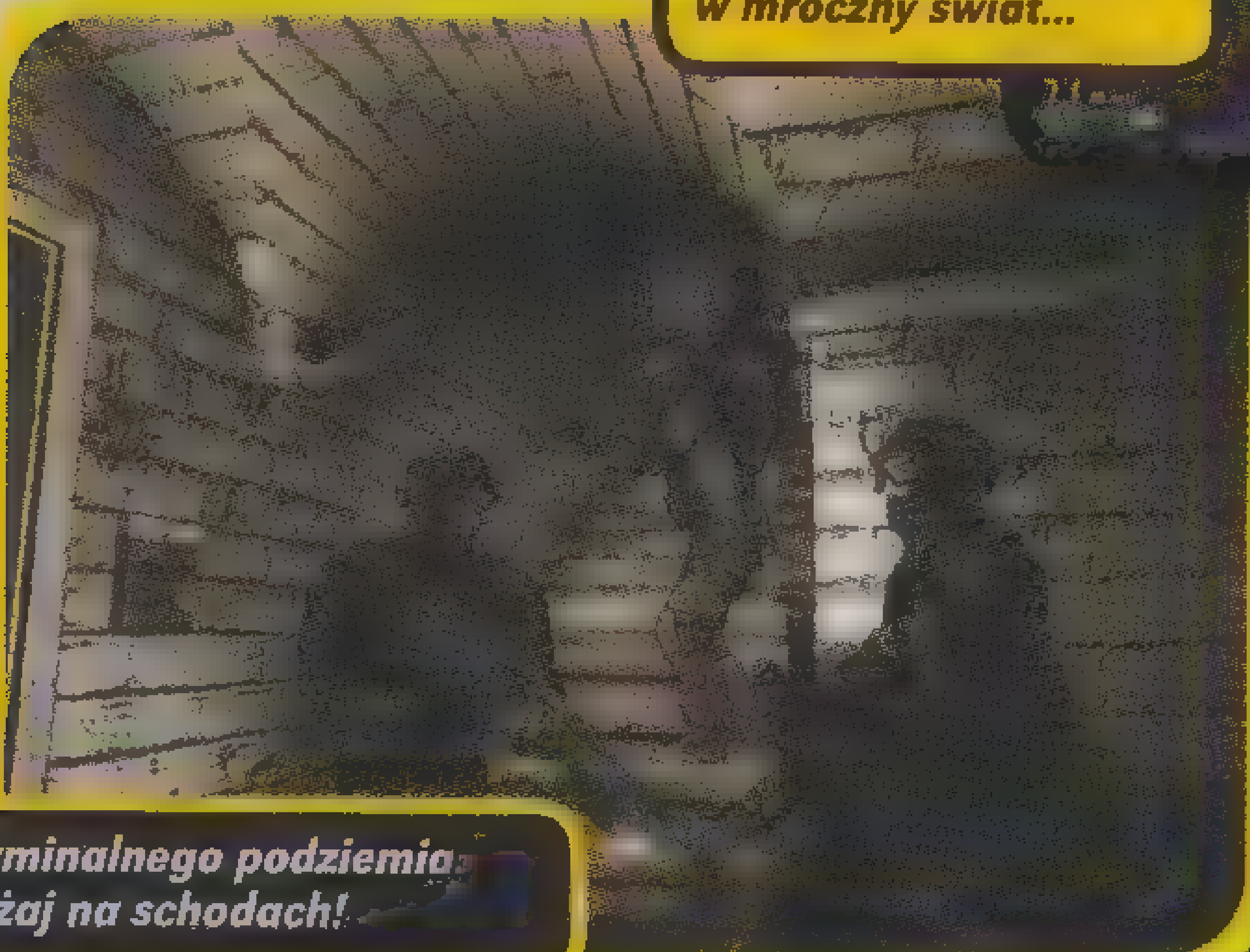


Co tak wystajesz jak pół tuszy zza śmietnika?

Ponieważ seria była tak mocno powiązana z oddziałami SWAT, fani mogli poczuć się zaniepokojeni informacjami, że w pracach nad czwartą częścią serii ich członkowie nie pomagali w żaden sposób, a akcja toczyć się będzie w fikcyjnym mieście. Tym bardziej że pogłoski te pojawiły się po konsolowej produkcji SWAT: Global Strike Team, której zręcznościowy, mało realistyczny charakter był zresztą jednym z powodów, dla których doszło do konfliktu między Sierrą a LAPD. **Na szczęście zadanie przygotowania SWAT 4 powierzono specjalistom**



By skończyć Syndykat, musisz wejść w mroczny świat...



...kryminalnego podziemia. Uważaj na schodach!

POLICE POLICE POLICE POLICE POLIC

– **studiu Irrational Games** (obecnie działa pod nazwą 2K Boston/2K Australia), którego wcześniejsze dokonania to m.in. Freedom Force i Tribes: Vengeance, a które ostatnio zasłynęło BioShockiem. Zespół ten przygotował taktycznego shootera, który w niczym nie ustępuje swojemu poprzednikowi – a pod wieloma względami jest nawet od niego lepszy.

Nieoczekiwanie – bo przecież Irrational Games nie mogło podeprzeć się wiedzą konsultantów ze SWAT – **jednym z tych elementów, który udał się bardziej niż w SWAT 3, jest... realizm rozgrywki.** SWAT 4 do dziś pozostaje najbardziej „prawdziwą" grą w swoim gatunku: fantastycznie oddano tu zachowania przestępców, zakładników i policjantów. Niemal bezbłędnie odwzorowano balistykę wystrzeliwanych pocisków – nie dość, że można zabić kogoś, strzelając przez drzwi lub inne cienkie przeszkody, to w przypadku zastosowania jednego z rodzajów amunicji zdarza się również, że nabój przechodzi przez pierwszą trafioną osobę i uderza w drugą, która stoi za nią! Czwarta część cyklu pilnuje również bardzo rygorystycznie, czy przestrzegane są właściwe procedury postępowania we wszystkich

POLICE POLICE POLICE POLICE POLIC

Mamusiu, ja chcę do domu!

Czyli kilka rad, jak wrócić do domu w jednym kawałku (i to nie w plastikowym worku):

1/ Nigdy nie odwracaj się tyłem do otwartych, nieobserwowanych przez kompanów przestrzeni.

2/ Zabezpieczaj każdą broń – ta, która leży na ziemi, może być wykorzystana przeciwko tobie.

3/ Staraj się zawsze atakować z co najmniej dwóch stron.

4/ Zawsze zakładaj, że podejrzany kryje się za następnym rogiem lub najbliższymi drzwiami.

5/ Każda osoba znajdująca się na miejscu akcji musi zostać zakuta w kajdanki. Jeśli tego nie zrobisz, może zaatakować cię z zaskoczenia.

6/ Wszystkie martwe, ranne, powalone na ziemię i zakute osoby muszą być natychmiast zgłoszone do centrum dowodzenia.

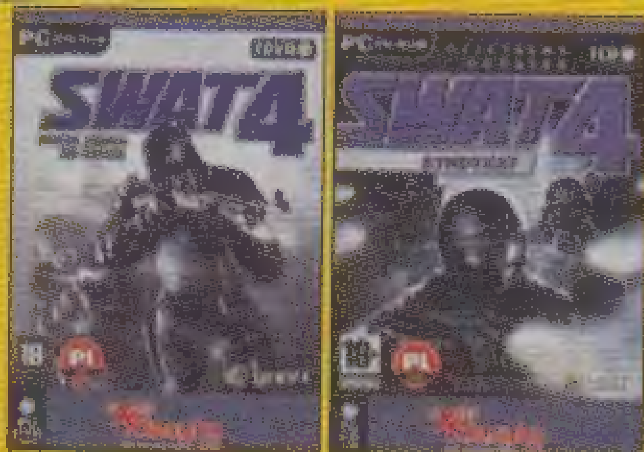
7/ Zanim zaczniesz strzelać, zawsze wezwij podejrzanego, by się poddał.

8/ Nigdy nie stawaj bezpośrednio naprzeciwko drzwi – możesz zostać postrzelony.

9/ Nie porzucaj formacji, by gonić podejrzanego – jeśli całą akcję przeprowadzisz zgodnie z zasadami, i tak prędzej czy później dopadniesz przestępcę.



Chcę to mieć!



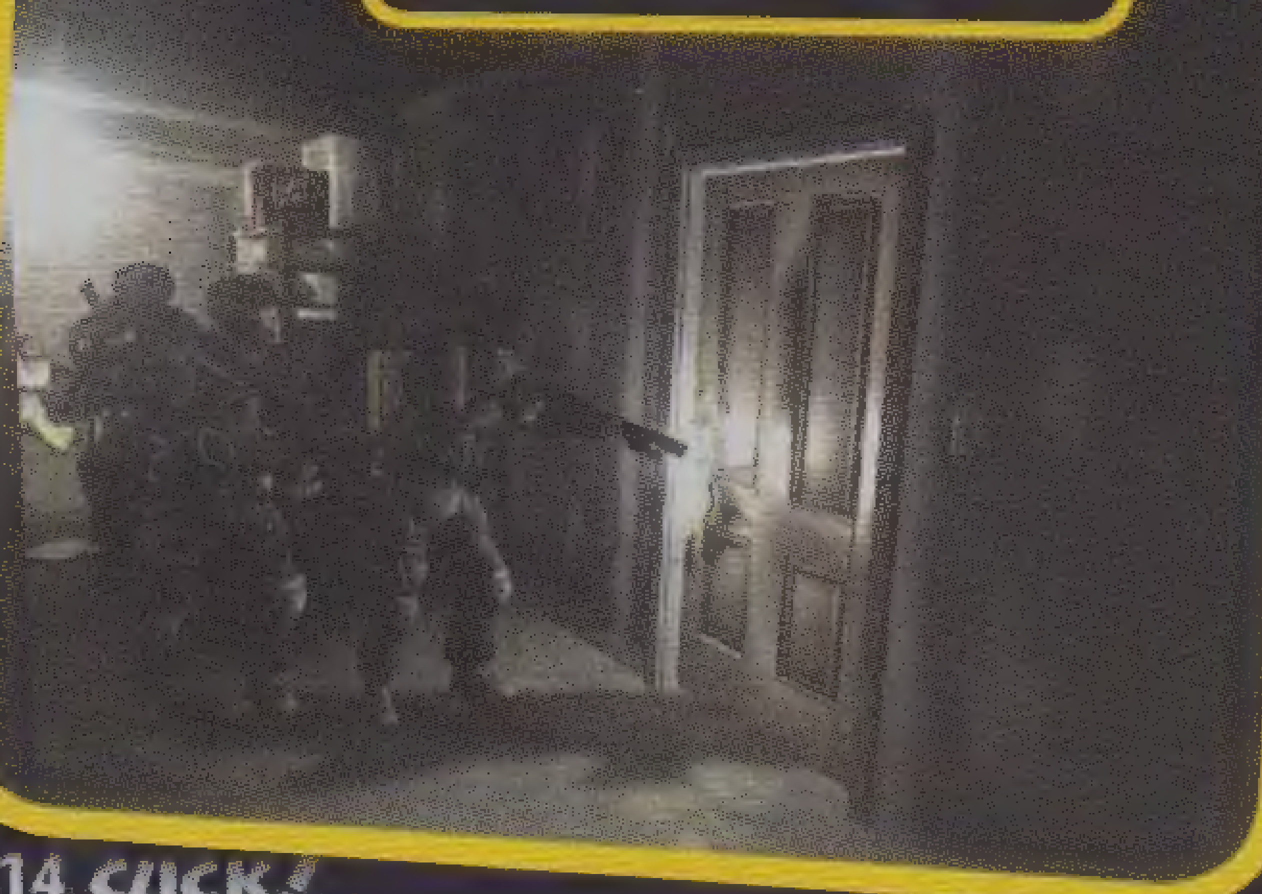
Gry SWAT 4 i SWAT 4: Syndykat znaleźć można w edycji eXtra Klasyka Next, po 19,99 zł. Zestaw złożony z obu to SWAT 4: Złota Edycja, obecnie w serii TopSeller, a więc do kupienia za 39,90 zł.

przypadkach – a jednocześnie w ciekawy sposób godzi to z grywalnością. Wszystkie błędy są liczone i uwzględnianie w ostatecznej ocenie misji, ale – w zależności od wybranego poziomu trudności – można ich popełnić więcej lub mniej. Da się więc nie przejmować zbytnio procedurami SWAT, ale satysfakcja z misji wykonanej bezbłędnie jest naprawdę ogromna.

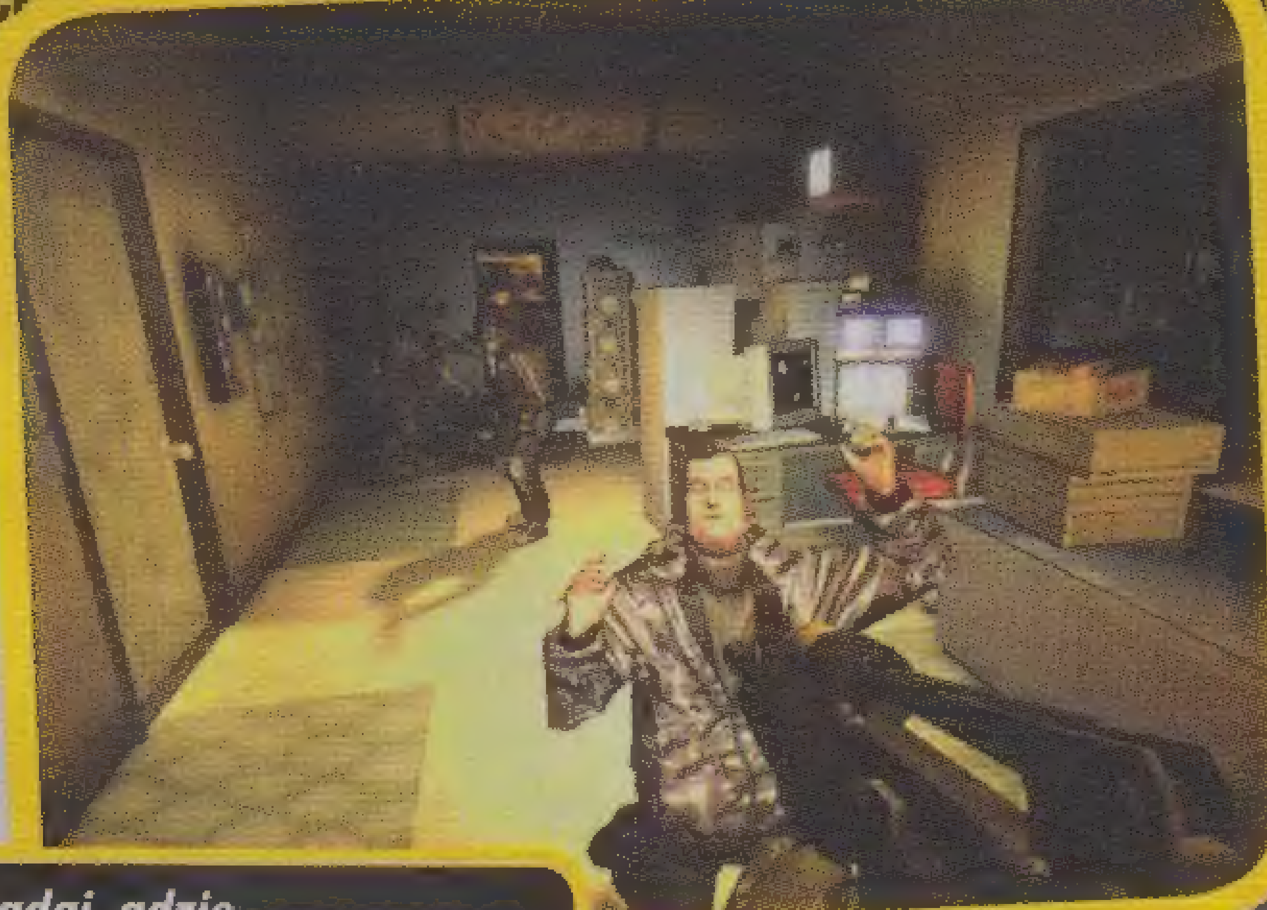
A gdy już mowa o misjach: kampania dla jednego gracza obejmuje 13 zleceń, które nie są – a to rozwiązanie dość nietypowe w gatunku FPS – w żaden sposób powiązane ze sobą fabularnie. To po prostu **sekwencja kolejnych misji, do których wzywani są członkowie SWAT.** Nie stoi za nimi żadna wydumana fabuła z popem i algierskim prezydentem w rolach drugoplanowych. Mimo to wszystkie poziomy stanowią prawdziwie fascynujące wyzwanie. Każdy kolejny przedstawia też zupełnie inny problem taktyczny i wymaga odmiennego podejścia – choćby dlatego, że wciąż zmieniają się przeciwnicy, z którymi muszą się zmierzyć mundurowi.

Poza zestawem misji przygotowanych do gry w pojedynkę **SWAT 4 posiada również duży wybór trybów wieloosobowych**, z których kilka stworzono w bardzo oryginalny sposób, kreatywnie dostosowując znane mechanizmy rozgrywek sieciowych do tematyki produkcji. Dla przykładu: Barricaded Suspects to zmodyfikowana wersja Team Deathmatch, w której jedna z drużyn okupuje budynek, a druga stara się go zdobyć. VIP Escort to z kolei wariant typowego trybu Escort, który różni się od oryginału tym, że bandyci muszą tu pojmać VIP-a, chronić go przez dwie minuty, a potem wykonać na nim egzekucję. Rapid Deployment zaś to znany z Counter-Strike'a Bomb Defuse, w którym jednak SWAT musi rozbroić nawet i pięć bomb. Bardzo popularny był również co-op, który umożliwiał przejście wszystkich misji z trybu single pięcioosobowym zespołem.

Wysoki poziom czwartej części cyklu docenili nie tylko gracze, ale również funkcjonariusze SWAT – na oficjalnym forum produkcji znaleźć można wiele przychylnych komentarzy na jej temat, umieszczonych tam



Ekipa TVN 24 gotowa do akcji...



Gadaj, gdzie przetrzymujecie Mikołaja!

również przez policjantów (cytaty z niektórych z nich przeczytasz na stronie www.irrationalgames.com). Profesjonaliści podkreślali realizm, precyzję, z którą przeniesiono ekwipunek używany przez oddziały SWAT, a także sporą wartość edukacyjną treningu, który pojawia się na początku gry i pozwala poznać niuanse nie tylko jej samej, ale również prawdziwej służby. Próżno szukać takich komentarzy na forach serii Rainbow Six...

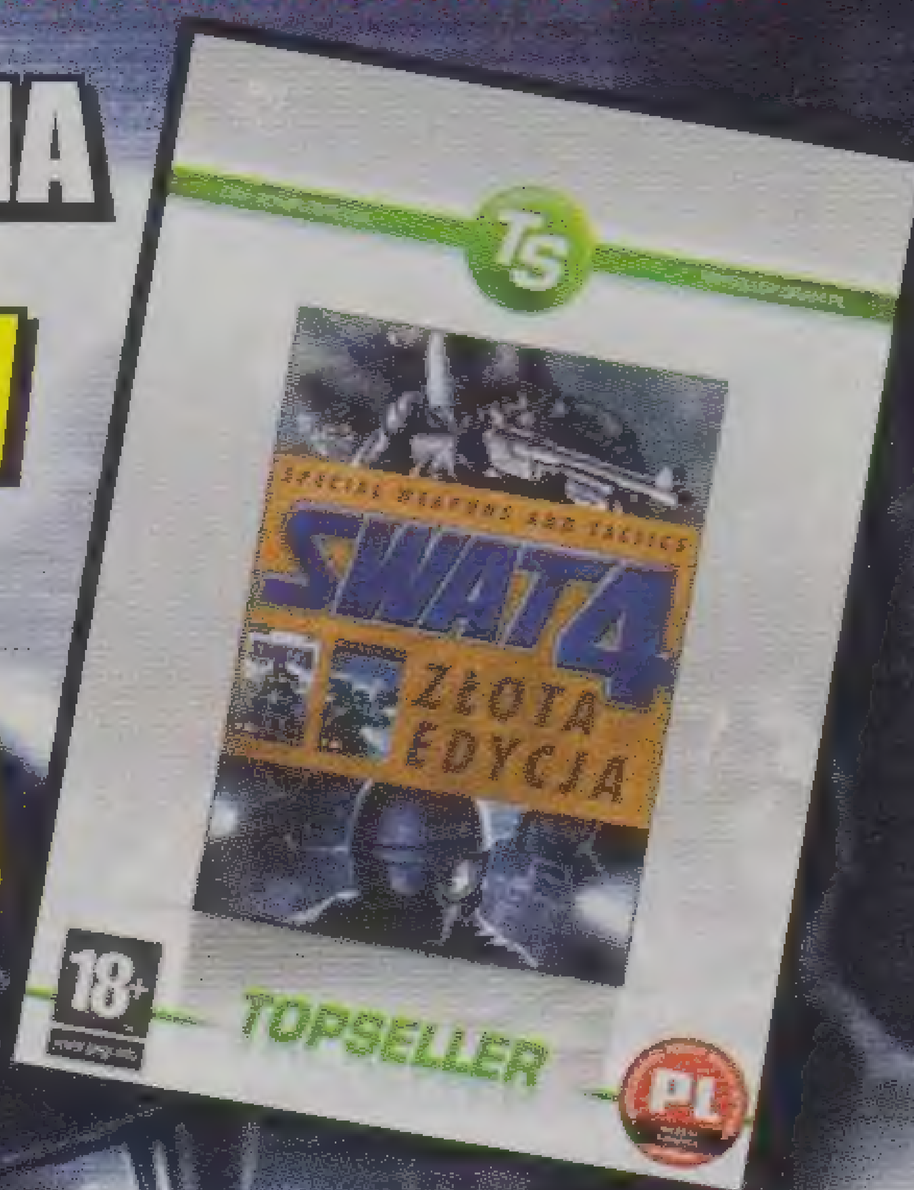
Sukces produkcji był na tyle duży, że w lutym 2006 roku, niecały rok po premierze podstawki, **na rynek trafił dodatek opatrzony podtytułem The Stetchkov Syndicate** (w Polsce po prostu Syndykat). Wzbogaca on oryginał o siedem misji, dwa tryby multi i kilka modyfikacji do rozgrywek sieciowych (m.in. możliwość zabawy dwiema pięcioosobowymi drużynami naraz). W add-onie pojawiło się również kilka nowych broni, a także bardzo ciekawa opcja taktyczna, która podczas gry w pojedynkę pozwala wydać podkomendnym sekwencję rozkazów, wykonywanych dopiero wtedy, gdy krzykniesz: „Akcja!".

Na Syndykacie kończy się na razie PeCetowa seria SWAT, ale premiery nowych gier z tego cyklu, wydawanych na telefony komórkowe i konsole przenośne, świadczą, że to marka popularna wśród graczy i wciąż wartościowa dla koncernu Vivendi, który posiada do niej prawa. **W przyszłości na pewno więc zobaczymy SWAT 5, a może i kolejne części.** Oby stało się to jak najszybciej!

W następnym numerze...

KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA



20 ZESTAWÓW SWAT 4: ZŁOTA EDYCJA

Aby je zdobyć, wystarczy dokończyć zdanie:

SWAT to elitarny oddział...

A. straży pożarnej

B. pogotowia

C. policji

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SW.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). **Na zgłoszenia czekamy do 4 lutego 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT
www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!